

Übung „Einsame Insel“

Dauer ca. 90 min.

Worum geht es?

In dieser Übung geht es darum, dass sich Teams mit Entscheidungsprozessen auseinandersetzen. Dabei kommen gegenseitiges Zuhören, Durchsetzungsvermögen und die Kompromissfähigkeit zum Tragen. Der Gruppenleiter hat dabei die Aufgabe, die Gruppe bei der Durchführung zu beobachten.

Material: Arbeitsblatt und Stift für jeden Teilnehmer, evtl. Flipchart zum Sammeln der Ergebnisse, bei Bedarf den Lösungsbogen

Schritt 1: Der Gruppenleiter stellt die Geschichte vor:

Stellen Sie sich vor, Sie sind auf einem Schiff auf dem Atlantik unterwegs. Plötzlich dringt Wasser in das Schiff ein und es beginnt zu sinken. Sie und die anderen Passagiere retten sich auf ein Ruderboot ohne Motor. Sie wissen nicht, wo Sie sich genau befinden, sondern nur, dass es etwa 2000 Kilometer zur nächsten Küste sind. Sie sehen noch einige Gegenstände in Ihrer Nähe, können aber nur fünf davon mitnehmen. Welche wählen Sie?

Schritt 2: Der Gruppenleiter teilt die Arbeitsblätter aus und es wird geklärt, ob alle Begriffe bekannt sind. Danach hat jeder Teilnehmer ca. 10 min. Zeit, seine eigene Reihenfolge der Wichtigkeit der Gegenstände festzulegen (1 = das wichtigste / 15= das unwichtigste).

Schritt 3: Alle Mitglieder kommen wieder zusammen und der Gruppenleiter gibt einen strengen Zeitplan vor. Innerhalb von 20 min. sollen alle zusammen eine gemeinsame Prioritätenliste der Gegenstände erstellen. Dies soll einstimmig und durch Verhandlungen erfolgen. Der Gruppenleiter nimmt nun eine passive Rolle als Beobachter ein, indem er sich nicht beteiligt und nichts mehr sagt. Dabei beobachtet er folgende Aspekte:

- Wer übernimmt die Gesprächsführung?
- Wie entstehen die getroffenen Entscheidungen?
- Welche Teilnehmer beteiligen sich nicht oder werden übergangen?
- Geht es eher um logisches Argumentieren oder um das Ausspielen von Macht?
- Werden Kompromisse angestrebt oder wollen alle bloß die Aufgabe beenden?

Schritt 4: Nach Beendigung der Prioritätenliste, erfolgt eine Reflexion mit Hilfe der Beobachtungen des Gruppenleiters. Die Gruppe kann sich dabei folgende Fragen stellen:

- Sind Sie alle mit der Lösung einverstanden?
- Wer war der Wortführer? Wer hat sich zu wenig beteiligt?
- Hätte es einen besseren Lösungsweg geben können? Wenn ja, warum wurde dieser nicht verfolgt, sondern der aktuelle Lösungsweg?

Quelle: <https://www.super-sozi.de/einsame-insel/>

Arbeitsblatt

Ordnen Sie zunächst für sich selbst die Gegenstände nach ihrer Wichtigkeit (1 = am wichtigsten, 15 = am unwichtigsten).

Gegenstände:	Wichtigkeit
• eine Haiharpune	_____
• ein Sextant (Messinstrument zur Standortbestimmung)	_____
• ein Moskitonetz	_____
• zwei Kartons Schokolade	_____
• ein Rasierspiegel	_____
• 20 Liter Frischwasser im Kanister	_____
• eine Notverpflegungsration aus Militärbeständen	_____
• 10 Liter Dieselöl im Kanister	_____
• eine Seekarte des atlantischen Ozeans	_____
• eine Schwimmweste	_____
• zwei Liter Jamaika-Rum	_____
• 4 qm klare Kunststoffolie	_____
• fünf Meter Nylonseil	_____
• ein kleines Transistorradio	_____
• eine Angel mit Zubehör	_____

In Ihren Hosentaschen finden Sie weitere Gegenstände, die Sie noch mitnehmen dürfen: zwei Packungen Zigaretten, ein Feuerzeug, fünf 10-Euro-Scheine und eine Schachtel Streichhölzer.

Lösungsvorschlag

(erst am Ende herausgeben)

Eine Lösungsmöglichkeit, entwickelt von Navy-Offizieren, finden Sie im folgenden:

1. Rasierspiegel: Zur Signalerzeugung nutzbar, um vorbeifahrende Schiffe auf sich aufmerksam zu machen
2. Dieselöl: Zum Abbrennen nutzbar, um auf sich aufmerksam zu machen
3. Frischwasser: lebensnotwendig
4. Notverpflegung: hoher Nährwert
5. Kunststoffolie: dient als Auffang von Tau und Regen (Süßwassergewinnung)
6. Schokolade: hoher Energiewert
7. Angel: um Fische zu fangen (Nahrung)
8. Nylonseil: zum Festbinden der Ausrüstung
9. Schwimmweste: falls jemand über Bord geht
10. Haiharpune: nicht nützlich, da nicht für Haie brauchbar
11. Rum: nicht nützlich, da Alkohol den Wasserbedarf steigert
12. Transistorradio: nicht nützlich, da damit nur Nachrichten empfangen werden können
13. Seekarte: nicht nützlich, maximal zum Verbrennen
14. Moskitonetz: nicht nützlich, denn auf See gibt es kaum Moskitos
15. Sextant: nicht nützlich, da der Standort nicht gewechselt werden kann und so auch nicht bestimmt werden muss

Quelle: <https://www.super-sozi.de/einsame-insel/>